

NHEREDIA

INTRODUCCIÓN

Nheredia es una aventura gráfico-conversacional en su primera fase. Éste es el primer episodio de una saga que se desarrolla en un mundo de mundos. Nheredia se comunica a través de puertas dimensionales y cada una de ellas te llevará a un mundo diferente de Nheredia. En esta primera aventura, tu misión es sencilla: encuentra la puerta dimensional que te llevará a un nuevo mundo de Nheredia.

CÓMO MOVERSE

Si nunca has jugado una aventura conversacional... aparca tu Joystick y olvídate de aporrear el teclado. A Nheredia se juega íntegramente tecleando órdenes. Cualquier acción que desees realizar deberás teclearla. Eso sí, de forma lógica, que el intérprete entienda lo que deseas hacer. Podrás ver una descripción del lugar en el que te encuentras, tanto gráfica como en texto. Así mismo se te indicará cuáles son las direcciones posibles de salida. Teclea "N" o "ir al Norte" o conjugaciones similares aplicadas a los distintos puntos cardinales.

INTERACTUAR CON EL ENTORNO

Igualmente, cuando deseas realizar cualquier acción deberás introducirla por escrito. Cosas como "Coger la llave", "Examinar el suelo", "Usar el arma" o "Abrir la puerta" son acciones que el intérprete entenderá perfectamente. ¡Prueba a comunicarte con el intérprete! En general, el intérprete de Nheredia entenderá todo, o mejor dicho, intentará interpretar todas las instrucciones que le introduzcas. Pero la complicación estriba en que haga lo que deseas hacer. No te desesperes e intenta hacer las cosas de diferentes maneras. Al final, todo tiene solución. Fíjate en todo. Dejar pasar el más mínimo detalle puede ser dejar pasar la pista que estabas buscando...

LA VERSIÓN CPC DE NHEREDIA

Nheredia fue originalmente creada en un PC, pero pensada para un Amstrad CPC. Después de muchos años, finalmente, la aventura se adapta al lugar que le correspondía. Esta versión respeta todo lo posible la línea del original y ha sido creada con el PAWS o Professional Adventure Writing System (también denominado PAW, acrónimo de Professional Adventure Writer), un programa que permite la creación de juegos del tipo aventura conversacional y ha sido gracias a MiguelSky, que en su afán de aprender un poco más, utilizó esta aventura ya escrita para crear su primera aventura conversacional con este potente parser profesional, con el que se crearon grandes aventuras comerciales.

Y esto puede que sea sólo el principio, porque Nheredia... continúa.

CARGAR EL PROGRAMA

Esta versión de Nheredia no cabe en un disco de 3", se necesita una disquetera de 3½" para funcionar en un CPC real, ya sea como unidad externa o como unidad interna. Puesto que estamos experimentando con el parser por primera vez y se necesita rapidez de ejecución, se han digitalizado las ilustraciones originales y se han incluido en la aventura, resultando la necesidad de utilizar un disco de mayor capacidad que la estándar, cuyo manejador hay que cargar por separado. Introduce cada uno de los discos en una disquetera, respetando el nombre de los discos (disco A en disquetera A y disco B en disquetera B)

Una vez hecho esto ejecuta la orden |CPM para que el programa se autoarranque. Si sólo dispones de una unidad interna de 3½", introduce el disco A y sigue las instrucciones en pantalla.

¿TIENES PROBLEMAS, DUDAS O SUGERENCIAS?

Te esperamos en nuestro subforo de Aventuras del foro Amstrad ESP. Allí podremos dialogar sobre esta singular aventura.

EQUIPO TÉCNICO

Programa y digitalización: MiguelSky

Guión, textos y dibujos originales: Litos

Apoyo técnico y sugerencias: Artaburu y DaDMAN

Es una producción de ESP Basic Adventure

www.amstrad.es

